Oi entre com o seu nome	Qual Track (nível) você escolheu fazer nessa quest?	Falando sobre o Led Raider 2D, me explique como você conduziu sua analise que culminou na música composta (como ela começou, como você desenvolveu e como chegou no resultado final)	Me explique como você fez a música casar com o clima das referências e como ela atende as necessidades da Quest do ponto de vista de: Melodia marcante, variedade no arranjo, contra canto/contraponto?	Insira aqui o link da sua música no Soundcloud (verifique se ele está acessível antes)	Insira aqui o link do seu post no Instagram (esse link é usado para a sidequest, lembre-se que seu perfil não pode estar privado)	Explique algo extra da sua música, como ela atenderia o jogo Led Raider 2D e como ela conversa com a referência proposta.	Conte um pouco (se você fez) quais os resultados de você começar a postar seu processo de estudos nas redes sociais, quais ganhos e quais as descobertas (se existirem)?	Obrigado! você tem mais alguma coisas para adicionar (se quiser enviar algum material extra pode enviar por aqui)?	Feedback	Nota	Side Quest	Total
Lucas Almeida	Fundamental	Eu fui mais pelo caminho de fases que nem são no MegaMen, comecei a escutar um pouco das trilhas. Essas analises no começo foi meio difícil, mas eu fui pela estrutura apresentada no pdf do ninja gaiden, e principalmente a trilha de megamen 2 do dr willy, que foi a referencia rítmica de notas que foi o estalo que me fez pensar numa fase no led raider de orgânico com máquina. Único porém é a limitação que pixitracker te dá e não consegui instalar algum sampler para trazer o orgânico para o som	Bom, isso depende quando fiz a melodia no hookpad eu senti que ela era bem marcante, após colocar no pixitracker, senti uma diferença nela, como se não estivesse batendo bem, mas isso é bom pois me possibilitou fazer algumas alterações. Em relação a contraponto e váriedade de arranjo acredito que consegui de forma bem simples fazer uma variedade de arranjo, porém tive dificuldade de não ter feito os contraponto antes de passar para o programa, então tive que fazer pequenos contraponto no próprio programa	https://soundcloud.com/n1nos/led-raider-2d-trilha-fundamental	Não tenho	Fiz ela com o objetivo de ser para uma fase, porém pelo tempo, ela me soa muito como uma ponte de uma entrada de uma segunda cena na mesma fase, que está mais a caminho de um boss ou um mini boss. Agora com a referência, como citei anteriormente, eu quis utilizar dr willy como referência para tentar criar algo semelhante ao tempo da música, porém para caracterizar o cenário de um mundo digital e organico, utilizei uma escala que não soasse tão heróica na melodia mas também não séria e sombria, então me surgiu a ideia de usar uma escala menor harmonica para ser um meio termo entre os dois mundos, trazer a aventura em conjunto com o senso de muitas informações do mundo digital	Eu comecei a faze-lo porém por falta de tempo e prática e também por não utilizar tanta rede social eu não queria somente gravar parte do pixitracker, gosto de detalhar quando é algo assim. Além do mais quando li a side quest me vi em um grande dilema, pois de fato utilizo muito pouco instagram, até cogitei postar a melodia que fiz no linkedin com os presets de chiptune, porém por vergonha também deixei isso de lado		**Feedback:** Gostei das ideias, mas elas ficaram um pouco soltas, tem bastante ideias de motivos, mas nenhuma construção de frase, não há respiração. É interessante você criar uma ideia que seja cantarolável, e depois outra ideia cantarolável e contrasntante com a primeira ideia, por exemplo, uma ideia com bastante notas, e outra com notas mais longas, e tudo dando o clima que a imagem passa. **Correção:** Pegue a ideia que ocorre entre 00:01 e 00:04 e trabalhe só com essas notas, deixando uma melodia com notas longas, cantarolável e marcante, com aproximadamente 20 segundos de duração Depois pegue a ideia que ocorre entre 00:05 até 00:21, e desenvolva mais essa ideia de forma que ela retorne para a ideia inicial, para isso você criará uma transição semelhante ao que fez no final dessa sua ideia, lembrando que pode ter até 1 minuto de duração total!	10	0	10
João Pedro Araújo Dias	Fundamental	primeiro eu fui em busca das referencias indicadas na quest para ter um pouco de direção principalmente no sentido de estrutura, primeiro eu comecei definindo os timbres, os padrões de bateria, a partir daí fui criando e lapidando as melodias, e fui finalizando com as variações, ainda acho que posso fazer mais coisas mas ja gostaria de uma avaliação.	eu prestei atenção primeiro no tom, bpm, estrutura e estética da capa do jogo, depois identifiquei quantos elementos tem nas musicas de referencia e como as transições foram feitas	https://on.soundcloud.com/FfDhL	https://www.instagram.com/reel/C18FZRmSra-/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MzRlODBiNWFlZA==	a música atenderia bem o jogo em um momento que o jogador estaria avançando numa fase, fazendo coisas como coletando moedas, passando por obstaculos ou enfrentando inimigos mais triviais	Ainda nao fiz postagens, além da tarefa de agr	eu fiz duas musicas e fiquei em duvida entre qual ficaria mais apropriada para o jogo, acredito que a que eu enviei esta mais completa e dentro da estetica do jogo porem a que eu deixei de lado esta com uma melodia mais bem elaborada, gostaria da opinião de vcs se nao for pedir muito, aqui o link https://on.soundcloud.com/iwr1B obrigado!	**Feedback:** Excelente, gostei da melodia, passa um clima de ação e até um pouco de tensão, o contraponto gerou uma urgência legal, o que combina com a ideia, uma melhoria seria colocar alguma dissonância pra gerar o "medo" e perigo que o boss representa. **Correção:** Teste colocar um momento com notas mais longas e com dissonâncias antes de finalizar a música, meio que preparando o loop, esse momento pode ocorrer aos 00:22 indo até aos 00:33. **SideQuest:** Simples e objetivo, ficou bom, mas poderia acrescentar uma explicação do processo, algum desafio ou curiosidade.	15	15	30
Paulo	Avançada	Usei como inspiração uma das trilhas game power rangers 8 bits. Ai fiz o trabalho de pesquisa ouvi algumas vezes a trilha, descobri o bpm e a escala, daí então fui criando e desenvolvendo a melodia e fiz a síntese dos instrumentos usando o plugin magical 8bit.	Resolvi fazer um chiptune 8bit clássico usando apenas 4 canais. Usei um noise para bateria, 1 onda triangular e duas quadradas. A trilha do Power Ranger que escolhi é rápida em questão de bpm e me lembra muito o estilho trance o que na minha opinião casa com o Lead Raider. Por se tratar de um game espacial fiz um synth pad com o attack bem lento lembrando muito o que foi usado em Battletoads. Uma trilha trance com uma melodia marcante que vai mudando a cada compasso. A trilha esta pronta parar "loopar" em qualquer inicio de compasso. Comecei pela melodia depois fiz o baixo e a bateria. O segundo e o último compasso são contrapontos interessantes onde tudo muda.	https://soundcloud.com/loudcontrolbrasil/led-raider-classic-8bit-chiptune	https://www.instagram.com/p/C162QBMOe4Y/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MzRlODBiNWFlZA==	Uma trilha fiél chiptune, futurista e no estilo trance, acredito que case com um jogo 2d espacial que transita entre o digital e o orgânico. Com a limitação do chiptune fica um pouco difícil obter sons orgânicos. Tentei fazer isso com um pad usando um attack bem demorado como citei anteriormente inspirado em battletoads. Esse pad aparece em dois compassos.	Eu publiquei sim. O primeiro motivo acredito eu seja pra obter apoio e incentivo de familiares e amigos isso é muito importante. Bom também pra ja se ir criando um portfólio e também (quem sabe) já encontrar mais pessoas na sua rede que trabalham na área de game audio ou que também estão estudando.		**Feedback:** Ótima melodia, cantarolável, marcante, e passa uma sensação de aventura, só senti falta de um pouco de tensão, pra mostrar o perigo que o boss representa. **Correção:** Faça um momento com mais tensão antes da finalização, por exemplo de 00:49 até 01:00 aumente a tensão já preparando o loop, para dar certo o tempo de 1 minuto, aumente o bpm **SideQuest:** Ótimo post, só faltou colocar a música	15	15	30
Fernando de Souza Medeiros Leal	Avançada	Estudei o briefing e meditei bastante sobre a arte do jogo. também segui as dicas do "PDF" e assiste aos vídeos indicados na área do aluno. Executar a ideia no FamiTracker foi um grande desafio que não consegui concluir muito bem. Fui atrás de várias referências retro-gamers e me surpreendi com o NES que era tão limitado, mas ainda assim foi o berço de melodias que até hoje são usadas nos jogos.	Escolhi "Mega Man 1" como fonte de referência principal. Fiz uma conexão entre o LED RAIDER e temas tecnológico, então montei minha música inspirada no tema de "ELEC MAN". Comecei escrevendo os acordes em um caderno, depois segui para a linha do baixo, a bateria veio em seguida. Com as bases prontas, fiquei literalmente olhando a arte do jogo para chegar a inspiração, então parti para a melodia principal e segunda voz	Versão chiptune com 4 canais: https://soundcloud.com/fernando-leal-189885708/led-raider-nes-version_4_chanels?si=d5361a2941074e2e9b28829e5b1e114f&utm_source=clipboard&utm_medium=text&utm_campaign=social_sharing Versão chipstyle com mais instrumentos do Sega Saturn https://soundcloud.com/fernando-leal-189885708/led-raider-nes-version_4_chanels?si=cf9716cdd9234c19b7192f8e701a8b73&utm_source=clipboard&utm_medium=text&utm_campaign=social_sharing	https://www.instagram.com/reel/C15wXNfPA7r/?igsh=ZG5ndW8wNzd4eGl1	A música possui um forte convite para a aventura. Logo após uma pequena introdução, a melodia principal vem subindo chamando a segunda voz para resposta, o baixo e bateria fazem uma combinação frenética de pop/dance compondo a base perfeita para um jogo de plataforma. Consigo imagina do LED RAIDER pulando sobre inimigos, cortando, tomando dano, subindo escadas e caindo em buracos ao som desse tema que poderia ser a música do nível 1 do jogo.	Existe um mundo novo que nunca tinha explorado. Desde a primeira mentoria tenho me esforçando para contactar DEVs e ilustradores do mundo todo, e tenho avançado paulatinamente na consolidação da minha imagem como músico para jogos. As dicas do Thiago sobre minhas postagens me ajudaram a filtrar minhas prioridades, e essa formação é muitas vezes a desculpa perfeita para começar uma conversa com grandes desenvolvedores. Estou vislumbrado com os resultados de postar minha jornada com game áudio nas redes sociais.	Só agradeço a oportunidade, estou muito empolgado com tudo isso.	**Feedback:** Avaliei a primeira música, a segunda é melhor levar na mentoria, aí avalio melhor. Excelente composição, pegou a essencia do chiptune, e fez o pedido, melodia cantarolável, bem variado, passa uma sensação de aventura, só cuidado com o uso de efeitos sonoros, como no início, pois além de entregar o loop, pode confundir o jogador. **Sugestão:** Retire os efeitos sonoros, como por exemplo o que ocorre entre 01:09 e 1:11 **SideQuest:** Excelente!	20	15	35
Guilherme Lohmann	Avançada	A primeiro coisa que fiz, antes mesmo de assistir ao conteúdo do curso sugerido pra esse exercício, foi relembrar meu passado remoto gamer (hehe). Como já disse em resposta anterior, foi um processo bem legal. Eu nunca joguei nenhum dos jogos sugeridos como referência pra Quest 1 Avançada. Eu joguei quase só Master System e Mega Drive na infância. Das sugestões, me identifiquei mais com a trilha do jogo Metroid, com sua rítmica com aspecto marcial e modulações de tonalidade. Ao pesquisar, a trilha de game que relembrei que talvez mais me marcou foi a música Splash Wave do jogo Out Run, pra Master System. Depois de ouvir os arpejos sincopados e harmonia em loop com suspensões desse tema que impulsiona o jogo (afinal, é uma corrida contra o tempo), não consegui mais tirar da cabeça. Esse acabou sendo o ponto de partida pra minha versão da trilha de Led Raider 2D. O desafio maior acabou sendo conseguir combinar duas trilhas muito distintas, de jogos de estilo muito diferente. Fazer isso foi, de certa forma, homenagear meu eu criança sem deixar de estar atento ao briefing. O que me fez crer que a combinação dessas duas trilhas talvez serviria pra Led Raider 2D é a paleta de cores da arte gráfica. Os tons de verde e de rosa/lilás/roxo me indicaram um jogo não tão "sério" quanto Metroid, que usa mais tons de cinza, marrom, verde e azul escuros. Os "chifres" no capacete do herói e as pernas e braços estilo palito dão até um tom cômico pro game, na minha opinião. Em contraponto, a corpulência e imponência do inimigo na cena me fez crer que o nosso herói vai, tragicamente, sofrer muito pra superar seus obstáculos. Então, tentando conciliar a referência de Metroid, os arpejos de Out Run e o aspecto lúdico que vislumbrei em Led Raider 2D, compus um arranjo híbrido.	No início e no fim, a trilha traz o aspecto marcial rítmico marcante de Metroid. Isso serviu de ponto em comum pra criar um loop cativante. O ritmo mais "duro" desses momentos (noise channel) simboliza o lado digital do mundo do game. Certas horas, tive até dificuladade de parar de ouvir o tema em loop no Reaper. Achei isso um bom sinal. Nos "versos", a trilha traz o movimento harmônico por arpejos de Out Run (triangle wave) e a melodia principal mais marcante aparece pela primeira vez (square wave). A bateria fica mais "solta" e vai aumentando em complexidade e em síncope. O groove distinto dos arpejos traz o elemento orgânico do mundo que nosso herói habita. O baixo acompanha todas as mudanças ao longo do tema, muitas vezes saltando uma oitava abaixo pra dar mais peso ao arranjo nos momentos marcantes (sine wave). Por fim, no intermédio do tema, eu tentei salientar o especto tragicômico particular que imaginei pra Led Raider 2D. Usei variações métricas e harmônicas para salientar os tropeços e recomeços de nosso herói em busca da glória. A melodia acompanha esse caminho e ajuda a marcar essas flutuações e variações. Porém, a restrição de tempo máximo para e trilha acabou me forçando a fazer mudanças abruptas demais, na minha opinião. Mas, como a música será ouvida pelo player em loop, depois da segunda ou terceira repetições, o aspecto meio "desastrado" desse trecho internaliza e acaba sendo o ponto mais interessante da trilha, creio eu. Após o intermédio, a melodia principal volta uma oitava acima, dando mais impacto. Os arpejos perdem a síncope momentaneamente, impulsionando o player a superar mais um desafio e mostra que nosso herói, apesar dos tropeços, é resiliente e destemido.	https://on.soundcloud.com/rx2ka	https://www.instagram.com/p/C15BjW_rm0V/?igsh=MW00YTlreGs3azZjMw==	Acho que acabei já respondendo isso nas perguntas anteriores.	Postei há pouco no Instagram então ainda não deu tempo de haver um feedback considerável.		**Feedback:** Ficou bem legal a ideia, tem um clima quase militar, depois com umas quebras bem complexas, no sentido de tirar o jogador do eixo mesmo, e isso fica estranho, pois entrega o loop demais, e a ideia é deixar o loop imperceptível, é interessante já apresentar a melodia logo nos segundos iniciais e ela entra só aos 20 segundos. E tente manter a métrica "reta" pra facilitar o loop. **Correção:** retire a parte onde ocorre a quebra de métrica, e mude a estrutura para que a melodia já apareça logo nos 10 segundos iniciais. **SideQuest:** página indisponível	15	0	15
Alexander	Avançada	Primeiro tentei usar os Trackers sugeridos, mas não me dei bem. Por isso, mesmo sem saber optei pela tarefa avançada para poder usar a daw. A partir daí passei a ouvir as referências e sempre relendo o brifing. Depois comecei a pensar a música,pelo clima e pela linha melódica. Depois desse ponto fui buscar os sons, e usei com plugin sforzando samples dos jogos que estavam na referência. Específicamente no baixo usei sample de mega man synthmoog bass, e também o plugin Helm para distorcer. Na track da linha de arpegiator usei reverb e expansor stereo para ficar mais brilhante Tentei equalizar e mixar usando as informações que tenho até aqui.	Tentei usar na instrumentação a questão do orgânico e do digital. Na linha melódica principal usei um sample de orgão e no arpegiator usei flautas do super Metroid direcionando para o orgânico. Na linha de baixo um Synthbass do mega man com distorção, e a bateria também do mega man em uma drum machine. Ambos com uma leve compressão para aumentar a sensação de robotização que corresponderia ao digital. Alguns compositores de música popular dizem que se a música é fácil de assoviar é porque ela tem chance de colar, ou seja é marcante. Por isso criei a melodia assoviando e depois fui para o computador, já com a ideia prévia na cabeça. A questão do contra ponto, não sei se entendi e se consegui atingir o objetivo, porém tentei fazer o arpegiator em um tom que conversasse com a melodia. Além disso, optei por um baixo e uma bateria que seguem uma linha reta, para que pudessem se contrapor a melodia que varia com mais frequência.	Ouça L.E.D raider (Chipstyle Nº 1) de Orozimbusound no #SoundCloud https://on.soundcloud.com/C17Jf	https://www.instagram.com/reel/C15LI2LPQaq/?igsh=MWtwcG9vM3FscGl2MA==	Me esforcei para atender o efeito seamless e fazer com que o loop não fosse sentido. Além me prendi as referências, alternando samples para ficar dentro da proposta de chipstyle.	Criei uma conta nova no Instagram para começar essa empreitada. Como essa conta tem um mês de vida, Ainda não tenho constância nas postagens.		**Feedback:** Excelente, passou o clima de tensão, que a imagem sugere, só senti falta de um momento diferente, com notas mais "curtas", e uma mudança ritmica, pra evidenciar um momento diferente mesmo, seria interesante colocar algo assim entre o B e o retorno para o A, daria mai fôlego para a música e acrescentaria muito a composição. **Correção:** criar um tema contrastante com o que já ocorre, pra dar mais fôlego ao loop, com notas mais "curtas", e uma mudança ritmica. **SideQuest:** muito bom!	15	15	30
Rafael do Nascimento Rodrigues	Fundamental	Tive muita dificuldade em criar a melodia, mas tentei me inspirar bastante no game "Journey to Sillius" do NES. Comecei a criar a melodia no Hookpad usando a escala F#m, que eu vi que foi a usada no "Megaman III", depois fui brincando com a melodia até conseguir um resultado interessante, depois disso, passei a melodia para o Pixitracker e comecei a trabalhar na variação das baterias na música, depois disso comecei a tentar encaixar as peças, depois a cada dia eu ia incrementando mais variações na bateria e encaixando as variações em várias cenas pra deixar a música linear, depois disso foi adicionar alguns elementos pra incrementar a bateria e a melodia, também pedi opinião para pessoas próximas durante o percurso	Tentei deixar a música rápida com uma melodia marcante que ficasse na cabeça, e sempre imaginei o a gameplay do jogo para ver se casava com a música, e sempre colocava a imagem de referência enquanto ouvia, também coloquei bastante variação das baterias para deixar diferente e não repetitivo	https://soundcloud.com/rafael-rodrigues-131429444/led-r?si=36c44623c11f4d2f9fddc59e552e0eee&utm_source=clipboard&utm_medium=text&utm_campaign=social_sharing	https://www.instagram.com/reel/C15IwYgtXbQ/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MzRlODBiNWFlZA==	A música foi feita pensando em um jogo bem movimentado com bastante ação, que é o que foi do meu entendimento com a referência	O principal resultado que vai me ajudar muito além da visibilidade, é o fato de eu conseguir vencer minha insegurança que tenho com meus próprios trabalhos, me dando assim muito mais confiança para todas as próximas vezes	Agradecer por eu conseguir ter feito minha primeira música mesmo com pouco conhecimento	**Feedback:** Usou muito bem os recursos do Pixitracker, ficou bem interessante sua composição, ela trás uma sensação de aventura, faltou um momento com notas mais longas, enfatizando dissonâncias pra representar o perigo do monstro, do jeito que está sua composição está perfeita para uma fase rápida, ou um jogo de corrida. E a música passou de 1 minuto. **Correção:** criar um tema contrastante com o que já ocorre, pra dar mais fôlego ao loop, com notas mais "longas", e uma mudança ritmica será bem vinda, lembre de ser dissonante pra enfatizar o perigo do boss **SideQuest:** Simples e direto, é interessante descrever os desafios e descobertas que fez para gerar mais engajamento.	15	15	30
Pedras	Fundamental	Eu quis pegar estruturas de músicas antigas pra dar um ar medieval e ao mesmo tempo fazer um som eletrônico e pra frente pra trazer essa vibe do led, do futurismo e tentar criar um tema animado com uma melodia marcante	Tentei fazer tudo melodia marcante, variedade de arranjo, contra cantos contrapontos, respostas, achei o clima animado como na referência do ninja gaiden, mas o tema vai pra outro caminho tentando seguir a vibe do led raider	https://soundcloud.com/pedr4s/crystalswords	https://www.instagram.com/p/C15DsshOokj/	A melodia tem referências de música erudita e ao mesmo tempo dançante, com elementos de música eletrônica que combinam com o estilo de cavaleiro com espada de led meio futurista mas ao mesmo tempo ancestral, acho que a música animada ajuda no game play, fiquei feliz com o resultado	Fiz o primeiro post hoje sobre processos de estudo espero entender melhor o alcance e como funciona e ver os retornos em breve	Muito legal o curso voltando de viagem agora e me jogando de cabeça!	**Feedback:** Sua música ficou muito pista, olhe a imagem e escute a música, você imagina uma batalha perigosa, ou uma pista de dança com ambos dançando? A música ficou excelente, dá pra utilizar pra uma ocasião bem especifica, ela tem melodia marcante, é alegre, mas não atende a proposta do jogo que é algo de aventura e tenso, ao menos não pelo briefing que foi passado e com a imagem que foi disponibilizada, inclusive o limite era de 1 minuto. **Correção:** Você compõe bem, só faltou focar em algo mais "aventura/tensão" para atender o briefing, faça uma composição nova focando nisso, melodia com notas longas e dissonantes, e outra melodia com mais notas enfatizando uma aventura perigosa, com isso em mente você criará uma música excelente que atenderá o briefing, pois pelo que apresentou nessa música e utilizando os elementos do pixietracker você é um compositor ótimo. **SideQuest:** Muito bom!	10	15	25
Vinicius Moterani	Fundamental	Comecei fazendo a música com 1m:30sec, porém tive que cortar a intro, que tinha sido baseada em estilo cyber pós apocalíptico com pinceladas de natureza... A música começa com uma linha de baixo pegada, no estilo beat'en up, uma linha de melodia simples, porém poderosa. Usei uma linha de escala cromática para de tensão, ao mesmo tempo que os efeitos são introduzidos, colocando brilho na música. A Bateria é estilo eletrônica com uma pegada Surf Beach no momento da escala cromática. Creio que tudo junto, no estilo eletrônico, se encaixar no Led Raider 2D. a música termina em Loop.	Clima: Música no estilo pra frente e soco forte. Necessidade: Possui Uma melodia marcante por ser simples e poderosa, onde o baixo predomina, a voz melódica só adiciona tempero. Variedade de arranjo: Simples para um Loop de 1 min, porém efetivo, algo que pode ser melhorado com suporte e ajuda. Contraponto: Não foi usado no Loop. Possuo pouco conhecimento prático, porém entendo mais na teoria, aplico em algumas músicas minhas.	https://soundcloud.com/viniciusmoterani/led-raider-first-quest-1-min-song	Não uso Instagram com frenquência, prefiro deixar sem resposta.	Eu consegui tranformar uma batida Surf Music, com uma escala cromática soando de forma eletrônica. Como dizem, nada se cria.. eu apenas "tentei" tranformar algo praieiro em digital e orgânico	Gostaria de postar em outras redes sociais que geram mais produtividade do que Instagram, consumo muito pouco Mídias sociais, possuo uma vida reservada e sou feliz desse jeito, não curto me expor demais, ou vender uma realidade que não me faz parte.	Gostaria de agradecer pelo espaço, espero que possamos trabalhar juntos no futuro e também vou deixar o link de música minha. https://soundcloud.com/viniciusmoterani/the-pendulum	**Feedback:** O baixo ficou bom demonstrando o perigo do boss, e a melodia ficou ótima, tem um que de aventura e até enfrentamento de medo, excelente! SObre a sua música, leve ela na mentoria que é a melhor forma para avaliar algo fora da quest. **SideQuest:** Muito bom, simples e direto, mas é legal colocar algo sobre o processo, desafios enfrentados entre outros.	20	0	20
Mauro Evangelista	Avançada	Eu escutei por horas, várias músicas de jogos do Nes , diversos estilos de jogos para poder captar o máximo possível de informação sobre chiptune, que foi algo muito novo para mim, mesmo produzindo música eletrônica em 4 anos. Até mesmo pesquisei trabalhos que outros alunos já haviam feito para a Quest e trouxe muita clareza para poder escolher corretamente os elementos e crias a melodia. Tive até mesmo uma crise criativa no meio do processo o que fez eu abandonar algumas músicas que tinha começado. Tentei várias plataformas para poder criar mas a que me trouxe mais clareza foi o MAGICAL 8 BIT PLUG dentro da DAW. Tentei o máximo possível para que a melodia fosse marcante. E acredito que cheguei no resultado que imaginei desde o início.	Notei que as música para esse estilo de jogo tem semelhanças , algumas nem tanto , mas o acompanhamento do player com os desafios do jogo são essenciais. Sem muitos elementos frenéticos, mas com bastante variação. Nos contrapontos acredito que tenho que melhorar muito , devido meus comportamento criativo para as músicas que faço para streaming. Porém notei que esse é um desafio importante para mim. Acredito que ficou um loop bem encaixado com a proposta. Mas com uma avaliação terei mais clareza nas partes em que devo corrigir.	https://on.soundcloud.com/WTUoU	https://www.instagram.com/reel/C14p-zBubmZ/?igsh=MWNnc3RieTFrZWkyaw==	Visualmente, pela capa do jogo , imaginei como seria a gameplay e por muito tempo a escutei para ter certeza que as escalas e os "instrumentos" estavam em perfeita sincronia . Mesmo sendo referência da Quest iniciante usei como referência principal o ninja Gaiden do nes. Mas outros jogo me trouxeram inspirações para o mesmo.	Ainda não tenho esses resultados. Mas muitas pessoas vieram me perguntar sobre o que eu estava fazendo. Por se tratar de algo muito específico e não muito comum no geral do mundo da música eletrônica		**Feedback:** Gostei do acompanhamento e da melodia, geram uma sensação de aventura, e lá para o final vocÊ coloca elementos que geram uma certa tensão na dose certa, parabéns pelo trabalho. **SideQuest:** Muito bom, simples e direto, mas é legal colocar algo sobre o processo, desafios enfrentados entre outros.	20	15	35
Igor	Fundamental	após ler o briefing, optei pelo pixitracker por ser algo que eu nunca tinha visto e ser mais simples. pensei em ir para o avançado, mas, como nunca tinha mexido em nenhum dos softwares, quis fazer o "arroz com feijão" bem feito. ouvi todas as referências e achei interessante as do megaman, por serem mais variadas. na minha leitura o a capa do led raider 2d lembra algo anos 90, talvez um megaman zero do GBA, só que dos anos 90, então segui nessa linha. comeci pela bateria. nesse ponto usei o garage band pra ter algumas ideias e depois transportei pro pixitracker. depois comecei a trabalhar nas melodias, cantarolando e colocando as ideais direto no tracker. a melodia inicial acabou virando a linha do baixo e depois compus a melodia que virou a final e o contracanto. ao final exportei tudo em tracks separadas e mixei no ableton.	como só havia uma foto. imaginei como seria a gameplay. a capa me lembrou bastante uma das fases do jogo Mana Spark. imaginei como seria uma gameplay em 2d do mana spark (ele é isométrico) como os personagens do led raider. a música foi pensada para as fases iniciais, logo, é algo mais leve, mais simples. atende as necessidades das quests no sentido do motivo condutor ser curto e fácil de memorizar, mas que não se torna chato devido a cada compasso ter uma pequena variação em todos os instrumentos e, em alguns compassos, a melodia principal é acrescentada com uma segunda melodia e que ao final tem um arranjo que liga ao começo do loop, tentando deixar o mais seamless possível.	https://soundcloud.com/igor-rod-418504758/first-step-demo-2-ptg-gameaudioacademy-tarefa1	foram duas publicações(sei que não terá nenhum acréscimo de pontos, mas fiz pq gostei do processo) primeira https://www.instagram.com/reel/C1KbzIfLIFQ/?utm_source=ig_web_copy_link segunda https://www.instagram.com/reel/C1SyPuspKXZ/?utm_source=ig_web_copy_link	a ideia é que o primeiro compasso(o que tem somente a linha do baixo) só se repita uma vez, ou que demore a se repetir, os demais compassos ficariam em loop, conversando com as ideias das referencias de ninja gaiden e megaman do NES	sou bastante antissocial, então não posto muita coisa sobre minha vida pessoal. Porém gostei de postar algo sobre música, por poder rever como foi o processo e ver, de outro ponto de vista, a pequena evolução. a publicação alcançou pessoas fora do meu círculo social, mas que tem os mesmo interesses.		**Feedback:** Muito bom! Só demorou um pouco pra apresentar a melodia, é bom começar logo de cara, no mais a composição está bem legal, com contrapontos e representa uma sensação de aventura, só senti falta de um momento com mais tensão. **Correção:** Começar já com a melodia, e aproveitar essa sobra de 14 segundos, e criar um momento com notas mais longas e com tensão, assim sua música atenderá o briefing completamente. Essa nova parte pode entrar aos 42s preparando o loop. **SideQuest:** Muito bom, demonstrar o processo chama bastante a atenção para depois o post com o resultado	15	15	30